

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek Nomor 33 Tahun 2022 tentang capaian pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) untuk tingkatan SD terkait rasional pembelajaran IPAS yang memiliki tantangan dan persoalan dapat diselesaikan melalui pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses belajar mengajar. Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan menjadi sarana bagi guru untuk mewujudkan pembelajaran yang berkembang melalui penggunaan sumber belajar variatif.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan. Pendidikan dalam pengertian yang lebih terbatas dapat diartikan sebagai sekolah, sistem ini berlaku bagi mereka yang berstatus sebagai murid, baik di sekolah maupun di perguruan tinggi (lembaga pendidikan formal). Ki Hajar Dewantara memiliki prinsip yang terkenal, yaitu "Ing Ngarso Sung Tulodo" (memberikan contoh di depan), "Ing Madyo Mangun Karso" (membangun dan memberi semangat di tengah), serta "Tut Wuri Handayani" (memberi dorongan dari belakang) (Febriyanti, 2021:163).

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting karena dengan pendidikan membuat manusia menjadi insan yang berkarakter dan berilmu. Pendidikan ialah usaha dalam mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran secara sadar

terencana sesuai dengan kurikulum yang berlangsung agar peserta didik aktif mengembangkan proses dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pembelajaran yang dilakukan melalui penggunaan teknologi bertujuan untuk menjadikan guru sebagai sosok profesional agar dapat membentuk siswa yang berkualitas. Dalam hal ini guru tidak hanya sekedar mengajar (*transfer of knowledge*) tetapi juga dituntut untuk dapat mengikuti pengembangan teknologi sehingga proses pembelajaran dapat diterima siswa dengan baik (Widodo & Rofiqoh, 2020:19).

Guru dapat mengintegrasikan pengembangan teknologi dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menyediakan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran umumnya dipahami sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mempermudah komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses pendidikan dan pengajaran menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran adalah elemen penting dalam proses pendidikan dan merupakan aspek yang perlu dikuasai oleh setiap guru dalam menjalankan tugas profesional mereka. Seiring dengan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan perubahan sikap masyarakat, media pembelajaran telah mengalami perluasan makna dan fungsi, menjadikannya sangat berharga dalam dunia pendidikan (Hamid. dkk., 2020:40).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 127/1 Petajen, pada saat proses pembelajaran mengenai materi pengaruh gaya terhadap benda guru hanya menggunakan buku cetak terlihat siswa ada yang mengantuk, mengobrol dengan teman dan tidak memperhatikan guru. Belum terlihat a66a penggunaan media

pembelajaran pada proses pembelajaran sehingga siswa ada yang mengantuk, mengobrol dengan teman dan tidak memperhatikan guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV di SDN 127/1 Petajen, diketahui bahwa siswa kelas IV telah menerapkan kurikulum Merdeka dalam pembelajaran. Namun dalam pelajaran IPAS terutama materi tentang pengaruh gaya terhadap benda guru mengatakan bahwa mereka belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena kurangnya waktu membuat maupun mencari media pembelajaran, belum memanfaatkan teknologi secara maksimal karena kurangnya waktu membuat dan mencari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IV di SDN 127/1 Petajen dalam pembelajaran IPAS pada materi pengaruh gaya terhadap benda, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Siswa merasakan kurang tertarik dalam pembelajaran dan merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan. Siswa menyatakan bahwa lebih menyukai dan lebih mudah memahami materi jika pembelajaran tersebut didukung dengan penggunaan media berbasis teknologi, seperti membuat *e- komik* yang berisi gambar, teks, dan elemen-elemen lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan dalam proses belajar mengajar diperlukan penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi seperti media pembelajaran E-Komik. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. kelebihan E-Komik adalah menyajikan materi pembelajaran melalui kata-kata, kalimat, dan gambar animasi, sehingga dapat lebih menarik minat siswa dan meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menghadirkan pembelajaran menggunakan E-Komik menurut Huda. dkk (2021) menyatakan bahwa E-Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami materi gaya dengan lebih baik. Pada saat itu guru belum sempat untuk menyediakan media pembelajaran tentang materi gaya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berkurangnya minat belajar siswa yang menjadikan prestasi belajar mereka turun karena media pembelajaran yang tidak digunakan. Solusi yang tepat yaitu dengan mengkreasikan atau mengubah media pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menggunakan E-Komik atau komik elektronik.

E-Komik merupakan komik elektronik versi elektronik atau komik digital. Jika komik pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka E-Komik berisikan teks dan gambar berwujud digital. Teks dan gambar yang disajikan memudahkan untuk dipahami sehingga materi atau informasi yang disampaikan mudah dipahami. E-Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai menjadi alur cerita adalah kekuatan E-Komik. E-Komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam *E- komik* ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada sifat yang hiburan semata sedangkan untuk sebutan E-Komik atau biasanya disebut komik elektronik merupakan sebuah komik digital (Khotimah. dkk., 2021:51).

Aplikasi *Canva* dapat digunakan untuk membantu membuat media pembelajaran E-Komik yang memberikan berbagai manfaat bagi guru dan siswa dengan memungkinkan penyampaian materi pembelajaran secara menarik dan tidak membosankan. Nurhayati. dkk., 2022 mendefinisikan *Canva* dapat membantu dalam menyajikan materi serta pertanyaan dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan *Canva* juga membuat pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak monoton (Permatasari, 2022). *Canva* menawarkan berbagai metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran, menjadikannya lebih menarik dan memudahkan siswa di tingkat sekolah dasar untuk memahami materi. Dengan fitur-fitur yang mendukung pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, *Canva* telah banyak digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar (Wulandari. dkk., 2023:8857).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan media pembelajaran E-Komik menggunakan *canva* untuk materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV Sekolah Dasar**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka rumusan masalah yang dapat ditarik yaitu:

1. Bagaimana prosedur Pengembangan media pembelajaran E-Komik menggunakan *canva* untuk materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimana tingkat validitas dari Pengembangan media pembelajaran E-Komik menggunakan *canva* untuk materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan dari Pengembangan media pembelajaran E-Komik menggunakan *canva* untuk materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur dari Pengembangan media pembelajaran E-Komik menggunakan *canva* untuk materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV Sekolah Dasar
2. Mendeskripsikan tingkat validitas dari Pengembangan media pembelajaran E-Komik menggunakan *canva* untuk materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV Sekolah Dasar
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan dari Pengembangan media pembelajaran E-Komik menggunakan *canva* untuk materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi pengembangan media pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut :

1. Peneliti menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk E-Komik berbantuan *Canva* yang dapat digunakan guru dan peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

2. Menggunakan E-Komik sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang menarik interaktif.
3. Membantu siswa memahami konsep pengaruh gaya terhadap benda melalui contoh sehari-hari yang digambarkan dalam E-Komik.
4. Guru mampu memanfaatkan E-Komik untuk meningkatkan inovasi siswa dalam mencapai pemahaman materi pembelajaran.
5. Penelitian ini berbentuk E-Komik pada Pembelajaran IPAS materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV SD yang dikembangkan, dibuat dan didesain menggunakan *Canva*. Materi mengenai pengaruh gaya terhadap benda untuk siswa kelas IV SD akan diperkaya dengan pengembangan E-Komik. E-Komik ini akan dilengkapi dengan suatu bentuk desain yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Selain itu, dalam E-Komik ini juga akan tersedia materi yang disajikan dalam bentuk tulisan serta melalui beberapa gambar.
6. Inovasi ini menghasilkan media E-Komik yang dapat berfungsi sebagai sarana pendukung dalam ruang kelas, yang akan memberikan manfaat bagi pendidik, dan terutama peserta didik, selama proses belajar-mengajar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Untuk siswa, penggunaan E-Komik dapat menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan memperkuat minat serta motivasi siswa terhadap materi pengaruh gaya terhadap benda.

2. Untuk guru, E-Komik dapat membantu meningkatkan efisiensi dalam pengajaran dan memudahkan siswa dalam memahami serta mengingat materi tentang pengaruh gaya terhadap benda di tingkat sekolah dasar.
3. Untuk peneliti, hal ini membuka kesempatan untuk berkontribusi dalam bidang inovasi pendidikan dengan mengeksplorasi berbagai strategi pengembangan, metodologi evaluasi, dan dampak penggunaan E-Komik dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Berdasarkan asumsi bahwa sebagian besar siswa dan guru kini memiliki akses ke teknologi seperti ponsel, komputer, laptop, serta proyektor selama kegiatan pembelajaran di sekolah, diharapkan E-Komik dapat memfasilitasi dalam penerapan pembelajaran. E-Komik ini berfungsi sebagai media yang mendukung peserta didik dalam pembelajaran IPAS, khususnya dalam topik tentang Pengaruh Gaya Terhadap Benda untuk kelas IV sekolah dasar. Kemampuan siswa untuk mengakses E-Komik melalui laptop atau perangkat Android diharapkan dapat memperbaiki efektivitas dan efisiensi proses belajar. Selain itu, pengembangan E-Komik juga berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah batasan-batasan dalam pengembangan penelitian ini:

1. E-Komik yang telah dikembangkan hanya dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS dan terfokus pada materi pengaruh gaya terhadap benda.

2. Uji coba pada pengembangan media E-Komik ini hanya dilakukan dikelas IV SDN 127/1 Petajen.

1.7 Definisi Istilah

Istilah- istilah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Pengembangan melibatkan proses merancang, menciptakan, dan memperbaiki materi, metode, atau alat pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan belajar. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada pengembangan pembelajaran E-Komik untuk materi pengaruh gaya terhadap benda bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. E-Komik adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui visualisasi atau ilustrasi gambar dalam format digital. Komik diartikan sebagai bentuk kartun yang menampilkan karakter dalam serangkaian peristiwa tertentu. Secara umum, komik dirancang dengan gambar visual yang bertujuan untuk menghibur pembaca.
3. *Canva* adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi visual, seperti poster, presentasi, infografis, media sosial, dan banyak lagi. Dengan antarmuka yang intuitif dan berbagai template yang dapat disesuaikan, *Canva* mempermudah proses desain, bahkan untuk mereka yang tidak memiliki pengalaman desain grafis sebelumnya.
4. Pengaruh gaya terhadap benda, materi ini mencakup bagaimana gaya yang diterapkan pada suatu objek dapat memengaruhi gerak atau bentuk objek tersebut.